



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Nomen, Verb und Adjektiv – Üben mit Regelspielen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



INHALTSVERZEICHNIS



-
- 4 Einleitung
 - 5 Einsatz im Unterricht
 - 6–7 Übersicht
 - 8 Tipps und Erweiterungen

Nomen

- 9–16 Diebe im Nomenhaus
- 17–20 Die ungenaue Speisekarte

Verben

- 21–26 Beim Schlossgespenst Bruno
- 27–34 Im Zauberwald

Adjektive

- 35–46 Angelwettbewerb mit Adi

Wortarten gemischt

- 47–57 Detektivclub NOVEAD

Anhang

- 58 Erkennungsregeln Wortarten

EINLEITUNG



WORTARTENLEHRE

Die Lehre der Wortarten gilt als bedeutsamer Unterrichtsinhalt. Sie fusst auf der „Fünf-Wortarten-Lehre“ (Hans Glinz, 50er-Jahre), welche die Wortarten in *veränderbare* (Verb, Nomen, Adjektiv, Pronomen) und *nicht veränderbare* (Partikel) einteilt.

Für den Einstieg in die Wortartenlehre eignet sich die vertiefte Beschäftigung mit den drei Hauptwortarten *Nomen*, *Verb* und *Adjektiv*. Die Kinder lernen sie zu unterscheiden und prägen sich ihre Kennzeichen ein. Dabei ist es wichtig, die drei Wortarten nicht nur isoliert zu betrachten, sondern auch in Verbindung mit anderen Wörtern und in Sätzen bzw. Texten. Das Lehrmittel *Nomen, Verb und Adjektiv – Üben mit Regelspielen* bietet spielerisches Zusatzmaterial dazu. Die Spiele eignen sich für Auflockerungen zwischendurch und bieten die Möglichkeit, das für einige Kinder schwierige Thema leicht anzugehen.

BEZUG ZUM LEHRPLAN

Der Fachbereich *Sprachen, Deutsch* beinhaltet unter anderen den Kompetenzbereich *Sprache(n) im Fokus* (Bereich 5). Mit dem Lehrmittel arbeiten die Kinder an diesen Kompetenzstufen:

Die Schülerinnen und Schüler ...

- können sprachliches Material aus einer vorgegebenen Sammlung auswählen oder dieses aus einer oder mehreren Sprachen selber erstellen (z. B. Laute, Klangbild anderer Sprachen, Wörter, Sätze, Piktogramme, Geheimschriften und andere Schriftarten, Redewendungen, Texte) und ihr Vorgehen nachvollziehbar beschreiben. – *D.5.A.1.2b*
- können ihre Sammlung nach inhaltlichen und formalen Kriterien ordnen, wenn sie dafür die nötigen Kriterien erhalten. – *D.5.A.1.2b*
- können mithilfe eines gezielten Hinweises auf die Ersatz-, Verschiebe-, Erweiterungs- oder Weglassprobe Sprachstrukturen untersuchen. – *D.5.A.1.2b*
- können Wirkung und Funktion von Wörtern in Sätzen untersuchen (z. B. Welche Wörter kann man fürs Textverstehen weglassen?). – *D.5.C.1.2d*
- können erste Erfahrungen mit den drei Hauptwortarten Nomen, Verb und Adjektiv sammeln. – *D.5.D.1.1a*
- können typische Nomen, Verben und Adjektive mithilfe inhaltlicher Proben bestimmen. – *D.5.D.1.2b*
- können den Begriff Wortstamm (Stamm-Morphem) verwenden und einfache Wortfamilien bilden. – *D.5.D.1.2b*
- können zusammengesetzte Nomen in ihre Stämme zerlegen. – *D.5.D.1.2b*
- können Nomen, Verb und Adjektiv mithilfe formaler Proben bestimmen. – *D.5.D.1.2b*

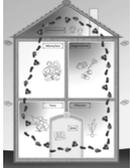
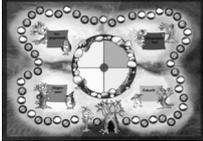
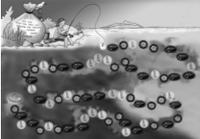
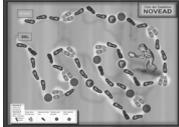
EINSATZ IM UNTERRICHT



-
- ALLGEMEINES** Das vorliegende Lehrmittel enthält sechs Vorlagen für Brett- und Kartenspiele. Die Schülerinnen und Schüler können damit motiviert und erfolgreich grammatikalische Elemente verstehen lernen und sie einüben. Die Spielideen helfen, Spass und Freude an der Grammatik aufzubauen, Defizite zu kompensieren und Kompetenzen aufzubauen. Kinder mit Ängsten und Unsicherheiten gegenüber der Grammatik erfahren hier einen anderen, vielleicht einfacheren Zugang zum Thema.
- Das gemeinsame Spielen fördert das selbstständige Arbeiten der Kinder, wie auch ihre sozialen Kompetenzen und Erfahrungen (das Zusammenarbeiten, Verlieren, Gewinnen etc.). Während der Spielsequenzen können Sie insbesondere auch auf schwächere Kinder eingehen und sie im gezielten Üben unterstützen.
- VORBEREITUNG** Die Spielpläne laden Sie im Voraus herunter und drucken Sie farbig im Format A4 oder A3 aus (elkverlag.ch/kostenlose-downloads). Für eine bessere Übersicht empfiehlt sich das Format A3 (dazu bei den Spielen „Beim Schlossgespenst Bruno“ und „Im Zauberwald“ auch die Spielkarten, Drehscheiben und den Pfeil entsprechend vergrössern). Im Ordner finden Sie das gesamte Zubehör (Spielkarten, Scheiben, Pfeile etc.) zum Ausdrucken, Schneiden und Laminieren. Teilweise benötigen Sie noch Spielfiguren und Würfel. Die Übersicht auf Seite 6–7 zeigt, was Sie für welches Spiel vorbereiten.
- AUFBAU DER SPIELE** Zu jedem Spiel gibt es eine kurze Geschichte, die Sie für den Einstieg verwenden. Sie lesen sie den Kindern vor oder verteilen die Kopiervorlage, damit die Kinder einzeln oder in der Gruppe lesen können. Die Spielregeln lesen die Kinder selbstständig oder in der Gruppe. Beim Lesen schulen sie das Textverständnis und planen anschliessend das gemeinsame Spiel.
- ANHANG** Im Anhang auf Seite 58 finden Sie die Erkennungsregeln für die drei Wortarten. Die Kinder können diese Kopiervorlage als Hilfe verwenden, z. B. wenn sie beim Spiel „Detektivclub NOVEAD“ die drei Wortarten bestimmen.
- PAKET WORTARTEN** Das Paket *Nomen, Verb und Adjektiv* (Best.-Nr. **1460**) enthält die folgenden sechs Bestandteile:
- Nomen, Verb und Adjektiv – Nomen-Ermittler (**1438**)
 - Nomen, Verb und Adjektiv – Verb-Ermittler (**1441**)
 - Nomen, Verb und Adjektiv – Adjektiv-Ermittler (**1444**)
 - Nomen, Verb und Adjektiv – Üben mit Regelspielen (**1451**)
 - Nomen, Verb und Adjektiv – Üben mit Himmel-und-Hölle (**1454**)
 - Nomen, Verb und Adjektiv – Üben mit Trudes Tier (**1457**)
- Die sechs Bestandteile sind auch einzeln erhältlich.

ÜBERSICHT



Spiel, Spieltyp	Seitenangaben
Wortart: Nomen	
Diebe im Nomenhaus Brettspiel 	09: Diebe im Nomenhaus – 1: Geschichte 10: Diebe im Nomenhaus – 2: Spielanleitung 11–14: Diebe im Nomenhaus – 3, 4, 5, 6: Wortkarten 15: Diebe im Nomenhaus – 7: Wortkarten leer 16: Diebe im Nomenhaus – 8: Koffer
Die ungenaue Speisekarte Kartenspiel 	17: Die ungenaue Speisekarte – 1: Geschichte 18: Die ungenaue Speisekarte – 2: Spielanleitung 19: Die ungenaue Speisekarte – 3: Sofa-, Begleiter- und Essenskarten 20: Die ungenaue Speisekarte – 4: Grundwort- und Bestimmungskarten
Wortart: Verben	
Beim Schlossgespenst Bruno Brettspiel 	21: Beim Schlossgespenst Bruno – 1: Geschichte 22: Beim Schlossgespenst Bruno – 2: Spielanleitung 23–24: Beim Schlossgespenst Bruno – 3, 4: Verbkarten 25: Beim Schlossgespenst Bruno – 5: Verbkarten leer 26: Beim Schlossgespenst Bruno – 6: Aktionskarten, Rückseiten, Scheiben
Im Zauberwald Brettspiel 	27: Im Zauberwald – 1: Geschichte 28: Im Zauberwald – 2: Spielanleitung 29–30: Im Zauberwald – 3, 4: Satzstreifen: schwache Verben 31–32: Im Zauberwald – 5, 6: Satzstreifen: starke / unregelmässige Verben 33: Im Zauberwald – 7: Satzstreifen leer 34: Im Zauberwald – 8: Pfeil, Urkunden, Zauberwald-Diplom
Wortart: Adjektive	
Angelwettbewerb mit Adi Brettspiel 	35: Angelwettbewerb mit Adi – 1: Geschichte 36: Angelwettbewerb mit Adi – 2: Spielanleitung 37–40: Angelwettbewerb mit Adi – 3, 4, 5, 6: Karten Angelhaken 41: Angelwettbewerb mit Adi – 7: Karten Angelhaken leer 42–45: Angelwettbewerb mit Adi – 8, 9, 10, 11: Karten Krabben 46: Angelwettbewerb mit Adi – 12: Karten Krabben leer
Wortarten gemischt	
Detektivclub NOVEAD Brettspiel 	47: Detektivclub NOVEAD – 1: Geschichte 48: Detektivclub NOVEAD – 2: Spielanleitung 49: Detektivclub NOVEAD – 3: Aktionskarten 50–56: Detektivclub NOVEAD – 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10: Wortkarten 57: Detektivclub NOVEAD – 11: Wortkarten leer
Anhang	58: Erkennungsregeln Wortarten



Themen	Vorbereitung
<ul style="list-style-type: none"> • Grossschreibung der Nomen • Nomen in Kategorien einteilen (Mensch, Tier, Gegenstand usw.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielplan „Nomenhaus“ ausdrucken*, Geschichte u. Anleitung kopieren. • 120 Wortkarten ausdrucken, schneiden und laminieren. (Die Karten sind nach <i>Menschen, Tiere, Gegenstände, Pflanzen/Natur, Gefühle/Zustände, Orte</i> geordnet, werden aber nachher vermischt.) • Pro Kind eine Kopiervorlage „Koffer“ (S. 16) kopieren. • Würfel und Spielfiguren bereitstellen.
<ul style="list-style-type: none"> • Zusammengesetzte Nomen • Fugenzeichen: e, (e)n, (e)s, er • Wortschatzerweiterung 	<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte u. Anleitung kopieren. • 6 Grundwort-, 6 Begleiter-, 42 Bestimmungs- und 10 Essenskarten und pro Kind eine Sofakarte ausdrucken, schneiden und laminieren. (Die Anordnung der Karten auf S. 20 kann als Lösung benutzt werden.)
<ul style="list-style-type: none"> • Wortstamm und Endungen kennen lernen (Gegenwart) • Vokal- und Umlautänderung bei der Konjugation erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielplan „Gespensterschloss“ ausdrucken* und präparieren: Die beiden Drehscheiben ausdrucken und mit Musterklammern auf den beiden Turmuhren befestigen → links die Personalformen-Drehscheibe, rechts die Drehscheibe mit den Endungen. Damit sich die Scheiben möglichst gut drehen lassen, sie vorher laminieren. Eine leere Streichholzschachtel (oder nur das Innenteil) auf die Schlosseingangstüre kleben. • Geschichte u. Anleitung kopieren. • 42 Verbkarten ausdrucken und ausschneiden. 12 Rückseiten (Gespensterkarten) ausdrucken, ausschneiden und hinten auf zufällig ausgewählte Verbkarten kleben. Die fertigen Karten laminieren. • 9 Aktionskarten (hellgrau) ausdrucken, ausschneiden und laminieren.
<ul style="list-style-type: none"> • Vokal- und Umlautänderung bei der Konjugation erkennen • Zeitformen erkennen und anwenden: Verben in den Personalformen richtig konjugieren (Gegenwart, Vergangenheit, Vorvergangenheit, Zukunft) 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielplan „Zauberwald“ ausdrucken* und präparieren: Den Zauberpfeil (Seite 34) mit einer Musterklammer in der Mitte des Spielplans befestigen. Damit sich der Pfeil gut drehen lässt, ihn vorher laminieren. Geschichte u. Anleitung kopieren. • Die 52 Satzstreifen kopieren, schneiden und auf einen Stapel legen. • Die Urkunden und Diplome (S. 34) mehrmals kopieren und ausschneiden. • Würfel und Spielfiguren bereitstellen.
<ul style="list-style-type: none"> • Adjektive als Form der Beschreibung kennenlernen • teilweise: Gegenteile finden, Adjektive steigern 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielplan „Angelwettbewerb“ ausdrucken*. • Geschichte u. Anleitung kopieren. • 40 Karten „Angelhaken“ und 40 Karten „Krabben“ kopieren (evtl. auf zwei verschiedene Farben), bei der gestrichelten Linie schneiden und bei der durchgezogenen Linie falten und aufeinander leimen. • Würfel und Spielfiguren bereitstellen.
<ul style="list-style-type: none"> • Nomen, Verben und Adjektive erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielplan „Detektivclub“ ausdrucken*, Geschichte u. Anleitung kopieren. • Die 12 Aktions- und 70 Wortkarten ausdrucken, schneiden, laminieren. • Zur Differenzierung schränken Sie die Karten ein: S. 50–53 enthält Verben in der Grundform und eher einfache Nomen (Personen, Berufe, Orte, Tiere). S. 54–56 enthält konjugierte Verben in verschiedenen Zeiten (jeweils 3. Pers. Sg. Gegenwart, Vergangenheit, Zukunft) und eher schwierige Nomen (Gegenstände, Gefühle, Abstraktes).
<ul style="list-style-type: none"> • Regeln zur Erkennung Wortarten 	<ul style="list-style-type: none"> • Kopieren und z. B. für das Spiel „Detektivclub NOVEAD“ austeilen.

* Die Spielpläne (farbig) finden Sie auf elkverlag.ch/kostenlose-downloads.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Nomen, Verb und Adjektiv – Üben mit Regelspielen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

